
ATLUS
PlayStation
真・女神転生 if...

ごあいさつ

この度は、アトラスの"プレイステーション"用ソフト
「真・女神転生 if...」をお買い上げいただき、
誠にありがとうございます。
ご使用の前にこの「解説書」をよくお読みいただき、
正しい使用法でお楽しみください。
なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、
大切に保管してください。

※登場する人物・場所・団体等の名称はすべて架空のものです。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック

SLPM 87154

真・女神転生 if...

Contents

Story

ある日、学校が魔界に飲み込まれてしまった。

それはある一人の生徒によって引き起こされた現象であった。

彼は天才的な頭脳の持ち主であるが、

先天的な他者とのコミュニケーション能力に欠け、

凡俗との交流を半ば無意識的に絶ってきたため常に孤独な存在であった。

そして彼の思想、ポリシーには選民思想につながる危険なものがあった。



彼は偶然手にした悪魔召喚プログラムを使って悪魔を召喚し始め、

魔界の存在を知るようになる。

そして魔界を自分の力で自由自在に操れることを悟る。

魔界を支配できるようになると、

学校を魔界に引きずり込んでしまうのであった。

この魔界から脱出すべく主人公は立ち上がるのだが…。

Characters

キャラクター紹介

ゲーム中には舞台となる軽子坂高校の生徒などが登場します。パートナーとして冒険してくれる仲間もいるので覚えておきましょう。



主人公

魔界に落ちた軽子坂高校に通う2-Dの生徒。放課後、学校に残っていたために狭間が起こした今回の事件に巻き込まれてしまう。なお、主人公の性別は最初の占いの答えで選択可能（P11）。



ハザマ（狭間偉出夫）

学校を魔界へと落とした張本人。軽子坂高校に通う2-Cの生徒だったが、自らを魔界を治める「魔神皇」と名乗り、主人公たちの前に立ちふさがる。

真・女神転生 if...



ユミ

（白川由美）

派手でクールな外見とは裏腹に、魔界に落ちた学校を救おうとする優しさと行動力を持った少女。主人公とはクラスメイト。



チャーリー

（黒井真二）

2-Eに通う生徒。学校が魔界に落とされ生徒たちがパニック状態になる中、自力で魔界から脱出を試みようとしている。自由主義的な思考の持ち主。



レイコ

（赤根沢玲子）

真面目なお嬢様タイプの生徒。今回の事件の真相について知っている様子。事件を解決するために主人公に協力を求めてくる。真面目だが、内面は情熱的な部分もある。



アキラ

（宮本明）

ハザマと同じクラスに通う不良少年。何かを企んでいるのか、校内をうろついているため学校の風紀委員たちに目を付けられている。

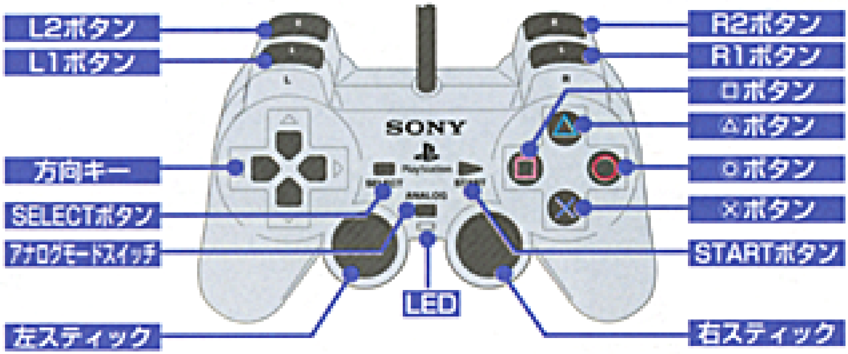
How to control

基本操作方法

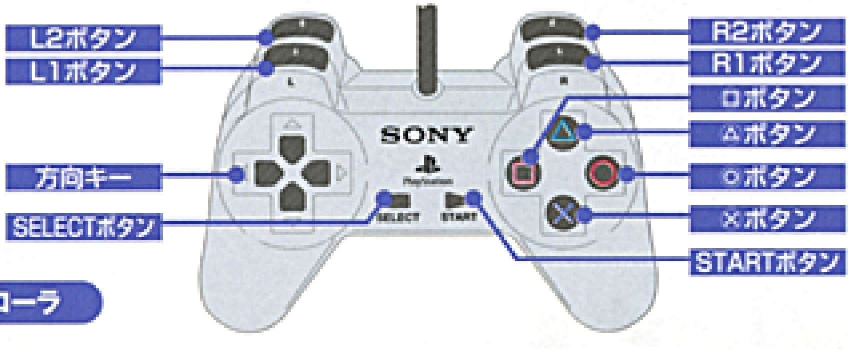
基本操作方法を説明します。各ボタンの使用方法は右の表を参照してください。

「真・女神転生if...」ではダンジョン（3D）画面を基本として物語が進みます。冒険をスムーズに行うためにも、操作方法を覚えておきましょう。

アナログコントローラ（DUALSHOCK）



コントローラ



I ダンジョン画面時の操作

方向キー上	前進/カーソル上移動
方向キー下	180度ターン/カーソル下移動
方向キー左	左90度ターン/カーソル左移動
方向キー右	右90度ターン/カーソル右移動
左スティック	使用しません
右スティック	使用しません
STARTボタン	システムメニューの呼び出し
SELECTボタン	使用しません
○ボタン	決定/コマンド画面の呼び出し
□ボタン	ダッシュ移動
△ボタン	コマンドヘルプ
×ボタン	視点固定移動/キャンセル
L1ボタン	左移動/ページ切り替え
R1ボタン	右移動/ページ切り替え
L2ボタン	オートマップ
R2ボタン	デビルアナライズ

III システムメニュー画面について

ゲーム中にSTARTボタンを押すと、システムメニューを呼び出します。システムメニューでは下記の3つの行動を行うことができます。

QUIT
その場でセーブを行い、ゲームを中断します。タイトル画面のＣＯＮＴＩＮＵＥコマンドで再開できます。

LOAD
セーブポイントでセーブしたゲームデータをロードします。

CONFIG
ゲーム中の各種設定を行う事ができます。

Starting Game

ゲームの始め方

物語を楽しむためにも、まずはゲームの始め方とセーブの方法をしっかりと覚えましょう。





NEW GAME ゲームを最初からプレイする

ゲームを最初からプレイします。タイトル画面でNEW GAMEを選択したあと、難易度を決定するとゲームが始まります。なおクリアデータがある場合は、続けてデータをロードできます。

Ⅰ ゲームの難易度

NORMAL MODE オリジナル版と同じ難易度です。シリーズに慣れている人や、RPGが得意な人にお奨めのモードです。

EASY MODE オリジナルよりも難易度が低くなっています。

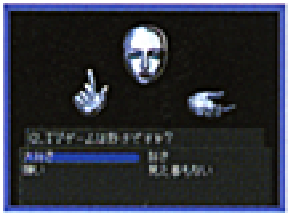
Ⅱ 最初からゲームを始める

最初からゲームを始める場合は主人公の性別を選択後、続けて名前を入力することになります。そして次にいくつかの質問に答えていくことになります。

Ⅲ 名前の入力方法

方向キーの上、下、左、右で入力したい文字にカーソルを合わせ、◎ボタンで決定です。×ボタンを押すと1つ前の文字を削除することができます。名前を入力し終わったら「END」にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと入力終了です。

質問に答える



プレイヤーの性格や特徴を占うため、いくつか質問が出されます。質問に対する答えを方向キーの上、下、左、右で選択し、◎ボタンで決定してください。一度選ぶと答えを取り消すことができないので慎重に選びましょう。すべての質問が終わると占い結果がでます。占いの結果によって、主人公の能力に影響がでてきます。

LOAD GAME セーブした箇所からゲームをプレイする

セーブをしたところからゲームを再開します。セーブデータの入ったメモリーカードをメモリーカード差込口1か2に挿入し、LOAD GAMEを選択してください。ロードするファイルを方向キーの上、下で選択して◎ボタンで決定します。

CONTINUE ゲームを中断した場所から再開する

システムメニューの「QUIT」コマンドで中断した場所から、ゲームを再開することができます。

セーブ方法について

ゲームデータのセーブは、セーブポイント（P32）や、システムメニュー内の「QUIT」コマンドで行えます。1ブロック以上の空き容量のあるメモリーカードをメモリーカード差込口1か2に挿し、方向キーの上、下で「記録」を選択後、セーブするファイルを選び◎ボタンで決定するとセーブを行います。なお、「QUIT」コマンドは簡易セーブなので、ファイルは1つしかありません。CONTINUEで再開するとセーブデータは消去されます。

Basic screen

基本画面の見方

ゲーム中は基本的に3Dダンジョンで構成されています。ここでは基本画面の見方について説明しましょう。





フィールドとダンジョン画面の見方について

3Dダンジョンの移動中には以下のように画面が表示されます。画面内に表示される情報をしっかりと確認して、状況を把握しましょう。

ダンジョン画面の見方



1 月の満ち欠けを表します。

2 現在向いている方角を表示します。

3 所持しているマグネタイトの量です。

4 ダンジョン画面です。扉の前で方向キーの上を押すと中に入れます。

5 E.A.（エネミー・アピアランス）インジケーターです。悪魔の出現頻度を表しています（青〜緑=低い・黄〜赤=高い）。

6 各メンバーの状態（P23参照）、残り体力（HP）と魔力（MP）を表します。また、赤いバーがHP、青のバーがMPをそれぞれ表し、バーが短くなるほど少ないことを意味します。HPが0になると死んでしまいます。

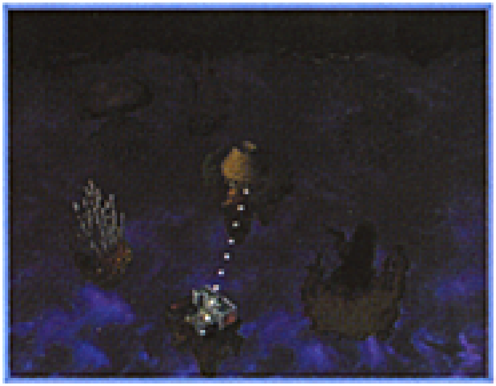
II ダンジョン内で表示されるショップなどの名称

ダンジョン内を移動をしている最中に扉の前に立つと、画面の中央に文字が表示される場合があります。これは扉の向こうにあるショップや部屋などの名前を表しています。ゲームを進めるうえで重要な場所であることが多いので、オートマッピング機能にあるマーカーセットを使って、チェックを入れておくといいでしょう。



III 各魔界への移動について

学校と魔界は「封印の間」によってつながれています。学校と「封印の間」の行き来は自由にできますが、各魔界に入るためには封印の間で、各魔界に対応するアイテム使って封印を解かなければなりません。まずは封印を解くことができた世界から入っていきましょう。なお、一度封印が解ければ、その後はいつでも自由にその魔界を行き来できるようになります。



Command

コマンドの説明

ここではダンジョンを移動しているときに使用できる、6つのコマンドについて説明していきます。





戦闘時以外にできる6つの行動

ダンジョン画面で◎ボタンを押すと6つのコマンドが表示されます。このとき方向キーの上、下、左、右で選択し、◎ボタンで決定すると各コマンドを使用することができます。各コマンドについては以降の説明を参照してください。

COMP［コンピュータ］

主人公のアームターミナルを使って、右の各行動が行えます。仲魔を召還したりCOMPの中に戻したりすることができる、重要なコマンドです。確実にマスターしておきましょう。また、オートマッピングやデビルアナライズを使いこなすことでゲームをスムーズに進めることができます。

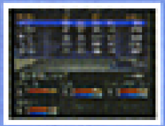


COMPで使用できる行動

1. SUMMON
2. RETURN
3. LEAVE
4. AUTOMAP
5. RECOVER
6. ANALYZE

召喚する SUMMON

仲魔にした悪魔を召還しパーティに加えます。悪魔を呼び出すには各仲魔のCOST分だけのマッカが必要になります。



戻す RETURN

パーティに加わっている仲魔をCOMP内のストックに戻します。なお、戻すときにはマッカを消費することはありません。



外す LEAVE

仲魔をCOMPのストックから外します。外した悪魔を再び仲魔にしたいときは、あらためて会話や悪魔合体で仲魔にしなおしてください。

オートマップ AUTOMAP

ダンジョン内のパーティが通過した場所を自動的にマッピングしてくれます。

回復 RECOVER

回復魔法、回復アイテムを使用して、パーティにいるメンバーのコンディションとHPを回復してくれるコマンドです。ただし、回復手段がない場合は実行されません。

解析 ANALYZE

今まで戦闘で倒した悪魔と仲魔にしたことのある悪魔の詳細なデータを確認することができます。



●ゲーム中にSTARTボタンを押すとシステムメニュー画面が表示されます。ここでCONFIGを選択すると、ゲーム中の各種設定を行うことが可能です。



II MAGIC［魔法］



パーティにいるキャラクターの魔法を使うことができます。まずどのキャラクターの魔法を使うかを選択してください。選択したキャラクターの魔法リストが表示されたら、使用する魔法を選択・決定し、続けて対象キャラクターを選んでください。

III ITEM［アイテム］



現在所持しているアイテムを使用したり、整理するコマンドです。「ITEM」コマンドを選択すると右の4つの行動が選べます。各行動の説明は以下のとおりです。

ITEMで使用できる4つの行動

1 USE
2 SORT
3 ORDERING
4 DROP

使う Use アイテムを使用することができます。使いたいアイテムを方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。

捨てる Drop アイテムを捨てることができます。捨てたいアイテムを方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。

自動で並び替える Sort 「SORT」のコマンドを選択すると、現在所持しているアイテムが種類別に自動で並び変えられます。

手動で並び替える Ordering アイテムを手動で並び変えます。アイテムを選択後、移動したい場所にカーソルを合わせて決定してください。

EQUIP［装備］

装備の変更を行います。方向キーの上、下で装備する場所を選択し、続けて装備品を選択・決定してください。L1・R1ボタンを押すとキャラクターを変更することができます。なお、画面の左下には装備品の能力が、右側には装備後の能力数値と能力パラメーターの変化が表示されます。



STATUS［ステータス］

各キャラクターのステータスを確認できるコマンドです。コマンドを選択するとキャラクターの一覧が表示されるので、方向キーの上、下で選択し、◎ボタンで確認したいキャラクターを決定してください。ステータス画面の見方についてはP18を参照してください。



CHANGE［並び替え］

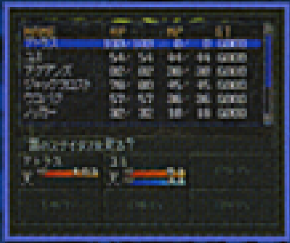
パーティの隊列を変更できます。変更したいキャラクターを方向キーの上、下、左、右で選択、◎ボタンで決定してください。続けて移動させたい場所にカーソルを合わせて◎ボタンで決定です。上段が前衛、下段が後衛となり、後衛は直接攻撃ができませんが、比較的攻撃を受けにくくなります。



Status

ステータス画面の説明

ステータス画面の見方をしっかりと理解して、キャラクターの能力や状態を把握しましょう。



パーティの状態を把握する

ステータス画面では主人公やパートナー、仲魔の状態や詳細な情報を確認することができます。能力値や仲魔の特殊能力などをさまざまな項目をチェックすることができるので、パーティの編成をするときの参考にしましょう。



ステータス画面の見方

【人間】



1 現在のレベルと名前を表します。
2 ヒットポイントです。現在値/MAX値として表示されています。
3 マジックポイントです。現在値/MAX値として表示されています。
4 ステータス異常が表示されます。
5 現在の経験値を表します。
6 次のレベルまでに必要な経験値です。
7 所有している仲魔の数です（主人公のみ）。パートナーは所持魔法数/修得可能魔法数を表します。
8 現在のパーティの属性です。
9 確認できるリストです（P21参照）。
10 キャラクターとガーディアンです。
11 能力値パラメータです。青い部分は装備品による上昇を表します。

【仲魔】



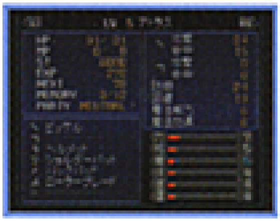
1 仲魔の種族、レベル、名前です。
2 仲魔の属性を表します。
3 ヒットポイントです。
4 マジックポイントです。
5 ステータス異常を表します。
6 抗体ポイント（CP）です。マグネタイトの消費量に影響します。
7 仲魔が所持している魔法や特殊な技です。
8 能力値を表します。
9 能力値パラメータです。

【ステータス】

ステータス異常には下記の16種類が存在します

DEAD/DYING	瀕死の状態もしくは死んでいることを表します。
STONE	石化の状態を表します。一切の行動を行うことができません。
PALYZE	体が麻痺しています。行動ができず歩くたびにダメージを受けます。
FREEZE	凍結して体が固まり、数ターンの間動けません。
SLEEP	睡魔に襲われ眠りに落ちています。数ターンの間動けません。
BIND	金縛りによって動きを封じられています。数ターンの間動けません。
PANIC	精神が冒され混乱しています。この間は不思議な行動をとります。
HAPPY	幻覚につつまれています。指示どおりに動かないことがあります。
CLOSE	魔法を封じられ、使用することができません。
POISON	猛毒に冒されています。歩くたびにダメージを受けます。
FLY	蝿になっています。この間はすべての能力が極端に低下します。
CHARM	心を奪われ、味方に攻撃を仕掛けます。
SHOCK	電撃により感電しています。1ターンの間動けなくなります。
CURSE	呪いをかけられています。歩くたびにダメージを受けます。
UNDEAD	ゾンビになっています。死者のまま動かされています。
BAT	吸血鬼の呪いによりコウモリになっています。

能力のパラメータについて



ステータス画面で「EQUIP」を選択すると、各キャラクターの能力値と能力パラメータを確認できます。能力パラメータに装備品の補正（主人公とパートナーのみ）を加え算出された数値が能力値になります。各能力については以下のとおりです。

●攻撃	剣/銃による攻撃力を表します（仲魔の場合はATTACK）。
●命中	攻撃を仕掛けたときの命中率を表します。
●防御	物理攻撃からの防御力を表します。
●回避	敵からの物理/魔法攻撃を回避する能力を表します。
●魔法威力	魔法の威力を表します。攻撃魔法の威力に影響します。
●魔法効果	魔法の効力です。数値が高いほど相手にかかりやすくなります。

●力	腕力の強さを表します。高いほど攻撃力に影響します。
●知恵	悪魔を仲魔にするときの成功率に影響します。
●魔力	魔法の効力や耐性を表します。MPの最大値にも影響します。
●体力	物理攻撃の耐性を表します。HPの最大値にも影響します。
●速さ	俊敏さを表します。値が高いほど戦闘中に早く攻撃できます。
●運	敵から逃げるときや先制攻撃の確率などに影響します。

パラメータを振り分ける



能力パラメータはレベルが1つ上がるごとに1ポイントだけ振り分けることが可能です。方向キーの上、下で能力を選択し、方向キーの右か○ボタンでアップ、左か×ボタンでダウンさせます。ガーディアンや装備品などのボーナスポイントを考えて計画的に振り分けましょう。

リストを閲覧する

主人公のステータス画面では、ガーディアンや装備中の武器や防具、そして宝石やイベントアイテムといったアイテムリストが表示されます。また、パートナーの画面ではアイテムリストの代わりに修得した魔法リストが表示されます。



●ガーディアン

現在憑依しているガーディアンの詳細なデータや、ガーディアンポイントなどを確認することができます。詳しい見方に付いてはP29を参照してください。

●装備品リスト

現在装備している主人公とパートナーの武器と防具を確認することができます。装備の変更方法についてはP17を参考にしてください。

●アイテムリスト

主人公のステータス画面中に左下にある「JEWEL」「EVENT ITEM」「NORMAL ITEM」を方向キーで選択し、決定すると各リストを見ることができます。





●魔法リスト

パートナーのステータス画面で「MAGIC」を選択すると魔法のリストを見ることができます。L1、R1ボタンもしくは方向キーの上、下でページを切り替えが可能です。





Battle system

バトルシステム

ここではダンジョンで遭遇する悪魔との戦闘や会話などについて説明をしていきます。





状況に応じて選択できるパーティバトル

冒険中にはさまざまな悪魔が登場し、パーティに襲いかかってきます。戦闘の流れを身につけて勝利しましょう。また、ただ闇雲に戦うだけでなく、ときには悪魔と会話したり逃げることも大切です。

戦闘画面の見方



1 敵の状態、出現数を表すアイコンです（P23参照）。
2 バトルコマンドです。4つのコマンドから行動を選択して戦闘を行います（P24参照）。
3 出現した敵が表示されます。
4 メッセージウインドウです。会話や、戦闘メッセージが表示されます。
5 パーティメンバーのステータスを表します。

状態を知らせてくれるアイコン

戦闘中の画面には、各キャラクターの状態を知らせるアイコンが表示されます。各状態の意味を覚え、適切な対処ができるようにしておきましょう。

通常
体力充分の状態。正常であることを表します。

麻痺
麻痺（PALYZE）状態です。動けない上、歩くたびにダメージを受けます。

金縛り
金縛り（BIND）の状態です。動けなくなります。

混乱
混乱（PANIC）状態です。どんな行動を取るかわかりません。

毒
毒（POISON）を受けている状態です。歩くたびにダメージを受けます。

睡眠
睡眠（SLEEP）状態を表します。動くことができません。

呪い
呪い（CURSE）の状態です。歩くたびにダメージを受けます。

感電
感電（SHOCK）状態です。1ターンの間、身動きすることができなくなります。

吸血鬼
吸血鬼の呪いによりコウモリ化（BAT）しています。

石化
石化（STONE）状態です。まったく動けなくなります。

凍結
凍結（FREEZE）状態です。凍りついて動けなくなります。

魅了
魅了（CHARM）の状態です。味方を攻撃するようになります。

ハッピー
幸せ（HAPPY）な状態です。指示通りに動かないことがあります。

体力低下
体力が低下している状態です。HPが最大値の1/4以下を意味します。

沈黙
沈黙（CLOSE）状態を表します。魔法を使うことができません。

蝿
蝿化（FLY）の状態を表します。

ゾンビ
生きる屍（UNDEAD）と化してます。ネクロマの魔法により動かされています。

死亡
HPがゼロになり死亡（DEAD）している状態です。

戦闘中に使用できる4つのコマンド

戦闘中にプレイヤーが使用できるコマンドは「FIGHT」、「TALK」、「ESCAPE」、「AUTO」の4つです。パーティの状況を考えながら会話を行ったり、危険を感じたら逃げることも大切です。



FIGHT［戦う］

悪魔と戦闘を行います。FIGHTを選択すると右の5つのコマンドが表示されます。主人公、パートナー、仲魔ではコマンドが違うので以下の説明をよく読んで理解しましょう。



FIGHT 選択時のコマンド

- SWORD/ATTACK
- GUN/EXTRA
- COMP/MAGIC
- ITEM/RETURN
- DEFEND

［SWORD/ATTACK］

主人公とパートナーは剣で、仲魔はそれぞれの方法で直接攻撃を仕掛けます。ただし後列に位置するキャラクターは攻撃できません。

［GUN/EXTRA］

主人公とパートナーは装備している銃で攻撃を行い、仲魔は持っている特技で攻撃をします（EXTRAを持っている仲魔のみ）。なお、銃を使用する場合は弾丸を装備していないと攻撃できません。ノーマルモードでは、GUNを使用するたびに弾丸減っていくので注意しておきましょう。

［ITEM/RETURN］

アイテムを使用します。ただし、仲魔はアイテムが使えないため、「RETURN」でCOMPのストックに戻ることができます。

［DEFEND］

自分の身を守り、防御に徹します。物理攻撃、魔法攻撃問わずにダメージを軽減することできます。

［COMP/MAGIC］

主人公はCOMPを使って、仲魔の召還などを行えます。パートナーと仲魔は覚えている魔法を使用できます。

ESCAPE［逃げる］



戦闘から離脱をはかります。パーティの「速さ」、「運」が高いと成功しやすくなります。失敗すると相手に一方的に攻撃を受けてしまうので注意してください。

TALK［話す］



悪魔たちとCOMPを使って会話をします。うまく交渉することによって悪魔を仲魔にできたり、アイテムなどをもらうことができます（P27参照）。

AUTO［オートバトル］



各キャラクターの行動を自動的に行います（敵が全滅するまで）。⊗ボタンでオートバトルを中止して、再びコマンドを選択できるようになります。なお、オートバトルの行動はCONFIGで設定することができます。

MODE1 ｜ 前衛は直接攻撃、後衛はDEFENDを行うオーソドックスなモードです。

MODE2 ｜ 1つ前のコマンドを繰り返して行動します。その行動が行えない場合は、自動的に通常攻撃が選択されます。

MODE3 ｜ 1つ前のコマンドを繰り返して行動します。その行動が行えない場合は、自動的にDEFENDが選択されます。

戦闘の流れ



悪魔との戦闘に突入すると、敵悪魔を全滅させるか、逃亡もしくは主人公のHPが0になるまで戦闘が続きます。パーティの状態に注意しながら各コマンドを駆使して戦っていきましょう。また、悪魔を殲滅しても、続けてほかの悪魔が登場する場合があります。



コマンドを駆使して敵を殲滅

戦闘中の攻撃は、大きくわけて「剣」、「銃」、「魔法」、「特殊攻撃」の4つがあります。各キャラクターにコマンド入力の順番が回ってきたら、方向キーの左、右で行動を選択、◎ボタンで決定します。敵を全滅させれば勝利となり、経験値、マッカ、マグネタイトを獲得します。



レベルアップについて

敵を倒していくと経験値が溜まっていき、主人公とパートナーは一定の経験値が溜まるとレベルアップします。レベルアップするとHPとMP（パートナーのみ）が上昇します。また、レベルアップすると能力パラメータの能力を1ポイントだけ振り分けることができます。(P20参照)。

仲魔にするまでの流れ

「TALK」コマンドを使うことで、悪魔とさまざまな交渉を行うことができます。ここでは仲魔にするまでの流れを説明しましょう。

1.交渉開始

「TALK」コマンドを選択すると悪魔に話しかけます。悪魔が2種類出でてきた場合は、話かけたい悪魔を選択してください。基本的には主人公よりレベルの高い悪魔は仲魔にすることができません。

2.会話選択

ます、どんな態度で接するかを選択します。続いて悪魔が質問や要求をしてくるので、それに対する行動を選択していきましょう。なお、悪魔はそれぞれ性格や態度が違うので注意してください。

3.アイテムの要求

会話が進んでいくと悪魔がアイテムやマグネタイトを要求してくる場合があります。

4.交渉成立

交渉が成立すると、仲魔はCOMP内のストックの空き部分に登録されます。空きがない場合はCOMP内の悪魔と入れ替えて仲魔にすることができます。仲魔は12体までストックできます。



オリジナルパーティを作成する

悪魔召喚プログラムにストックされた仲魔は、通常4体までパーティに加えることができます。強力な仲魔をパーティに加えれば、パーティ全体のパワーアップにもつながるのです。以下でパーティ作りのポイントを紹介しますので、オリジナルパーティを作ってみましょう。



point 1 役割を決めて編成を行う

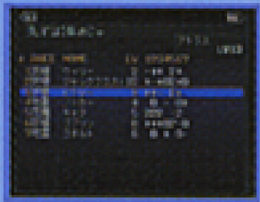
パーティを作成するときは、攻撃と回復魔法を持った仲魔を加えてバランスよく編成しましょう。





point 2 交渉で仲魔を得たら合体でパワーアップ

ストーリーが進むと、出現する悪魔も強敵が多くなっていきます。交渉で仲魔を得たら、邪教の館で合体させ、強い悪魔を仲魔にしましょう。オリジナルパーティ作りにきっと役だってくれるはずです。



point 3 マグネタイトの残量は常にチェックしておく

悪魔にはCP（抗体ポイント）というポイントがあります。これは悪魔を連れ歩くときに消費するマグネタイト量に影響し、ポイントが高い仲魔ほど、多くのマグネタイトを消費します。マグネタイトがなくなると仲魔のHPが減少していきますので、マグネタイトの残量には常に注意しておきましょう。

Guardian system

ガーディアンシステム

「真・女神転生if...」ではゲームオーバーがなく、主人公とパートナーはガーディアンによって復活します。



ガーディアンとは

主人公はDYINGなった瞬間、パートナーはDYING状態で戦闘が終了すると特定の悪魔がつき復活します。この悪魔たちが「ガーディアン」です。ガーディアンがつくと能力パラメータに修正がついたり、魔法を覚えることができます（パートナーのみ）。まずはガーディアンの特徴を覚えておきましょう。



ガーディアンの見方





1 ガーディアンの能力パラメータによって影響を受けキャラクターの能力パラメータです（青＝アップ／赤=ダウン）
2 ガーディアンのレベルと名前です。
3 ガーディアンが所持している魔法です。
4 現在守護しているガーディアンの姿です。
5 ガーディアンポイントメーターです。
6 ガーディアンの能力パラメータです。

ガーディアンがつくまでの流れ

主人公とパートナーは死ぬことで新しいガーディアンをつけ替えることができます。ここではガーディアンがつくまでの流れを説明していきます。

1.ガーディアンポイント溜める

まず、敵との戦闘を重ね、「ガーディアンポイント」を溜めていきます。現在のガーディアンポイントの量は「GDP（ガーディアンポイント）メーター（P29参照)」でわかります。

2.キャラクターの死

主人公はDYINGになった瞬間、カロンが現れ新しいガーディアンが表示されます。パートナーは戦闘終了時にDYINGの場合に新しいガーディアンが舞い降ります。

3.新しいガーディアンの守護

DYING時のGDPメーターの色が赤い場合、現在より強いガーディアンが、黄色い場合は弱いガーディアンがつきます。主人公が倒れた場合は、その時点でダンジョンの入り口に飛ばされます。



アリスとは

GDPポイントが溜まって、新しいガーディアンにつけ替えたい——ということがあるでしょう。ここで役立つのが「アリス」の存在です。彼女に話しかけることで、戦闘を行わなくても強制的にDYING状態にすることができるのです。



III ガーディアンの守護による効果

ガーディアンが守護につくことによって、キャラクターのパラメータに大きな影響を与えます。特にパートナーは、ガーディアンが持っている魔法を覚えていくので非常に重要です。



point 1 ガーディアンのアビリティによる影響

ガーディアンの能力パラメータの影響を受けることで、主人公たちの能力パラメータが変化します。ガーディアンのステータス画面でパラメータの青い部分がアップした部分で、グレーの部分がダウンしている部分です。また、これによって攻撃力、防御力、回避率、魔法威力、魔法効果の能力値も変化します。



point 2 パートナーの魔法の修得

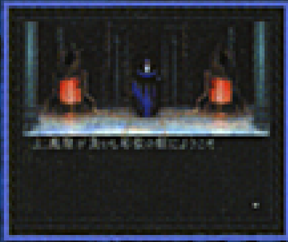
パートナーはガーディアンが変わっていくことで、ガーディアンが持っている魔法を次々と覚えていくこができます。覚えられる魔法の数は制限されてますが、レベルアップするごとに魔法の制限数は増えていきます。ただし制限数を超えて魔法修得すると、古い魔法から忘れていってしまいますので注意してください。なお、パートナーによってガーディアンのタイプが異なります。



Combination system of enemys

悪魔合体システム

悪魔同士を合体させてより強い悪魔を作り出すことで、心強い味方となってくれます。





邪教の館で仲魔をパワーアップ

会話で仲魔にした悪魔を邪教の館で合体させると、より強い悪魔を作り出すことができます。P60の悪魔合体表を参考にいろいろ試してみましょう。

合体表のマークの見方

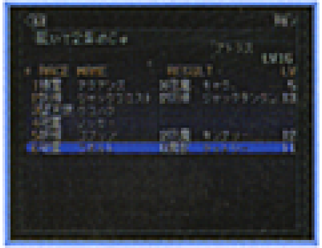
マーク	説明	マーク	説明
○	普通の合体です。合体の法則に沿った（P56）悪魔ができます。	※	精霊ができることを表します。
1	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの高い悪魔ができます。	2	元の悪魔と同種族で2ランクレベルの高い悪魔ができます。
×	元の悪魔と同種族で1ランクレベルの低い悪魔ができます。	?	合体後は何が出現するかは不明です。
・	合体できないことを表します。	D	ダークサイドの悪魔が出現します。

STEP1 悪魔の合体数を決定する

まず始めに悪魔の合体数を決定します。悪魔の合体数は2身合体と3身合体があり、3身合体の方がより強い悪魔を作れる可能性が高くなります。なお、死んでいる悪魔を選択することはできません。



STEP2 合体させる悪魔を選択する



次に合体させる悪魔を方向キーの上、下で選択し、◎ボタンで決定していきます。2身合体ならば2体、3身合体なら3体選出していきましょう。この時に右の画面のように合体表（P60参照）が表示されるので、この表を参考にしながら合体させる悪魔を決定していくといいでしょう。

STEP2 合体後のステータスを確認



合体させる悪魔の選択が終わると、合体後の悪魔のステータスが表示されます。ここで◎ボタンを押すと合体をさせるかを質問してくるので、その悪魔でよければ「YES」、やり直したいならば「NO」を選択してください。ただし､すでにCOMP内に同じ悪魔がいる場合は合体を行うことができません。

STEP4 悪魔の合体開始



「YES」を選択すると悪魔の合体が開始され、合体した悪魔はCOMP内に収容されます。ただし、時々合体に失敗して、予定とは違う悪魔がでる場合があります。

Information gathering
and
institution guide

情報収集と施設ガイド

ダンジョンの中にはさまざまな施設が出現します。上手に利用して冒険に役立てましょう。





売買や情報の収集を行える施設の数々

ショップで装備を調えることができたり、邪教の館で悪魔を合体できるなど、施設の利用は冒険には必要不可欠なものです。ここでは代表的な施設を紹介していきましょう。

回復の泉　HPやMPなどを回復できる施設

パーティのメンバーのHP、MPの回復や状態異常を直すことができます。方向キーの上、下で回復させたいキャラクターを選択、○ボタンで決定してください。回復させるには一定のマッカが必要になってきます。



回復項目

- ALL回復
- HP・MP回復
- 復活
- ステータスの治療
- 呪いを解く



名前リストの中から回復するキャラクターを選択します。



キャラクターを選択したら○ボタンで回復。複数選択も可能です。

教室 生徒と会話できる情報の場

学校内の人々からさまざまな情報を得ることができます。教室に入ると中にいる生徒たちの話を聞くことができます。特に序盤は情報収集のためにも、いろんな教室に足を運んでみましょう。



保健室 序盤に重宝する回復場所

学校の保健の先生である香山先生が、主人公とパートナーのHP、MPステータス異常を無料で回復してくれます。ただし、仲魔の回復はここではできません。



封印の間

学校と魔界をつなぐ広間

学校と魔界をつなぎ、広間の中央にある台座に各種リングを捧げることで、各魔界への封印が解かれます。封印が解けた方角の入口から、魔界へと進みましょう。ただし、封印のリングを入手しないと、各魔界への扉は開かないので覚えておきましょう。



記録の石版

セーブを行う巨大な石版

冒険のデータを記録するための石版です。セーブの方法についてはP11を参照して行ってください。また、学校内でも保健室横の部屋でセーブを行うことができるので、ゲーム序盤はここを利用するといいでしょう。





武器屋

強力な銃や弾丸をそろえたショップ

武器関係の品を専門に扱うショップです。銃や、銃に使用する弾丸なども扱っています。方向キーの上、下で売買したいアイテムにカーソルを合わせ決定してください。



防具屋

攻撃から身を守る多彩な防具専門店

防具を専門に扱うショップです。防具には頭部、体、腕、足に装備するパーツがあるので覚えておきましょう。また、武器と同様、性別によって装備できないものがあります。



占い屋

進むべき道を示す便利な占い

占いによって、主人公たちが進むべき道を教えてくれることがあります。怪しげですが、困ったときには立ち寄ってみましょう。



よろず屋

回復アイテムを扱うショップ

怪しげなガラクタなどを店先に並べているショップです。ですが、回復系のアイテムを多く扱っているため、冒険の前に立ち寄っておくといいでしょう。



邪教の館

悪魔を合体させる邪教の館

主人公のアームターミナルに入っている仲魔を合体させる館です。合体方法には2身合体、3身合体があり、組み合わせ次第で強力な仲魔を作り出すこともできます。P60の合体表を元に合体させ、パーティを強化しましょう。

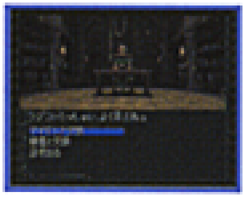




ラグの店

宝石とアイテムの交換所

冒険中に手に入れたさまざまな宝石と、珍しいアイテムや精霊と交換してくれるショップです。売買は行えませんが、ショップでは売っていないようなアイテムが手に入ることもあります。





カジノ

ミニゲームが楽しめる娯楽施設

各種ミニゲームが楽しめるカジノ施設です(P38参照)。入口のキャッシャーでお金とコインを交換し、各種ゲームにチャレンジしてください。CB（コードブレイカー）はカジノ外の別施設にあります。



間欠泉

ダンジョンに作られた謎の施設

間欠泉を利用することで、魔界の入り口まで一瞬で戻ることができます。ただし、新月時（NEW MOON）には使うことができないので注意してください。



Casino

カジノ施設紹介

カジノなどの娯楽施設では、全部で8種類のゲームが楽しめます。ルールを覚えてトライしてみましょう。





思わぬアイテムが手に入る娯楽施設

ミニゲームをプレイするには、マッカをキャッシャーでコインに替える必要があります。各ゲーム共通してR1ボタンでスタート、L1ボタンで終了となります。

BIG & SMALL

数字の大小を予想する2択ゲーム

- ●1PLAY：コイン1枚
- ●出現する数字がBIG（5~9）かSMALL（0~4）かを当てる

方向キーの上、下で次にでる数字が「BIG（5~9）」か「SMALL（0~4）」かを当てます。当たった場合、再びR1ボタンを押すと、DOUBLE CHALLENGEへと移行します。DOUBLE CHALLENGE時に当たると獲得コインが倍になり、連続して当てればコインは倍々で増えていき、よりよいアイテムが手に入ります。



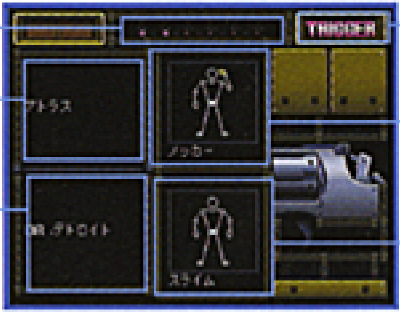
❶TAKE SCORE。
❷WIN。このゲームで獲得しているコイン数。
❸結果表示枠。青色の数字はSMALL、赤色の数字はBIG。
❹連続WIN数。
❺COINS。現在所持している総コイン数。
❻BIG/SMALL選択枠。
❼賞品となるアイテム名。
❽過去の集計結果。

RUSSIAN

悪魔を賭けたルーレットゲーム

- ●1PLAY：コイン0枚
- ●COMPにいる仲魔と相手の悪魔を賭けて対戦する

悪魔を賭けて対決するゲームです。まず方向キーの上、下で賭ける仲魔を選択し、◎ボタンで決定します。次に「先攻」か「後攻」かを選択するとゲームのスタートです。「先攻」から交互に拳銃の引き金を引いていきます。TRIGGERボタンが点滅したらプレイヤーの番なので、◎ボタンを押してください。弾丸は全部で6発入っており先に死んだ方が負けです。負けると賭けた仲魔は対戦者に奪われますが、勝利すると対戦相手の悪魔を獲得できます。ただし、獲得した悪魔はDEAD状態なので注意してください。



- ❶残り弾薬数。
- ❷TRIGGERボタン。
- ❸先行キャラクター名。
- ❹先行悪魔。
- ❺後攻キャラクター名。
- ❻後攻悪魔。

STEP 1



最初に自分の持っている仲魔をリストの中から選択しましょう。仲魔がいない場合は賭けられません。

STEP 2



TRIGGER（引き金）を引く順番を、先攻・後攻のどちらかで決めます。

STEP 3



交互にTRIGGERを引き、銃弾が発射されてしまったほうが負けです。これを最高6回まで行います。

SUPER 27
オーソドックスな3リールスロット

●1PLAY：コイン1枚または5枚
●3ラインのリールを回し、シンボルをそろえる

SUPER27はHOLDゲーム（1プレイ1コイン）とBONUSゲーム（1プレイ5コイン）にわかれており、通常はHOLDゲームとなります。HOLDゲームでは、シンボルが3個揃わない場合、□ボタン（左リール）・⊗ボタン（中リール）・◎ボタン（右リール）を押すことでリールを2個までHOLD（固定）できます。センターラインに同じシンボルが3つ揃うか、JPマークが各リールに出るとBONUSゲームが始められます。BONUSゲームは、ラインを問わず、各リールに同じシンボルが出たら、当たりとなる27ラインゲームです。

STEP 1

まずはコインを賭けてスロットスタート。揃いそうなシンボルを予測してホールドしましょう。

STEP 2

同じシンボルが揃えばビンゴ。ここからさらにBONUSゲームに突入できます。



HOLDゲーム時画面

BONUSゲーム時画面


❶EXIT。選ぶとゲームを終了します。
❷HOLDゲーム、BONUSゲーム選択枠。
❸HOLDランプ。
❹START。ゲームを開始します。
❺WIN。このゲームで獲得しているコイン数。
❻HOLDゲームウインドウ。
❼COINS。所持している総コイン数。
❽当たり一覧。
❾BONUSゲームウインドウ。
❿チャレンジシンボル。

LUCKY SYMBOL

特殊な4リールスロット

●1PLAY：コイン1枚
●センターラインに3～4個のシンボルをそろえる

センターラインに同じシンボルを3個以上並べるスロットです。ウインドウに出ている12個のシンボルのうち、数字が描かれたナンバーズシンボル（7を除く）が出ていたら、その数字の合計数に応じたいろいろな特典がつきます。



❶EXIT。選ぶとゲームを終了します。
❷獲得コイン数。
❸ナンバーズシンボルの特典各種。
❹メインウインドウ。
❺HOLDランプ。
❻LUCKY SYMBOLランプ。右の数字は倍率。
❼現在所持している総コイン数。
❽当たり一覧。

STEP 1



コインをベットしたら、スロットスタート。まずは数字のシンボルでラッキーチャンスを狙いましょう。

STEP 2



リール内に1/2/3の数字が出たら、その数字を合計します。写真の場合だと3+3=6になります。

STEP 3



HOLDができるようになる、合計数4～5が狙い目です。HOLDをうまく使って特典を増やすのがポイント。

合計数	特典	内容
0～2	はずれ	何もありません。
3	RAISE	ラッキーシンボルの倍率が2～5倍まで上がります。
4～5	HOLD	任意のリールを止めたまま、次の回に挑戦ができます。当たりが同時に出た場合は、次のプレイも同様にリールを固定させてプレイできます。
6	DOUBLE	次回当たった場合、コインが2倍になります。
7～8	LUCKY SYMBOL	この時センターラインに出ていたシンボルがLUCKY SYMBOLとなり、次回同じシンボルが揃った時、コインが2～5倍になります。
9～12	コイン	合計数に応じたコインがもらえます。9=5枚、10=10枚、11=20枚、12=100枚。

KENO
16個の数字を予想するパネルゲーム

●1PLAY：コイン1～100枚
●確率データを元に16個の数字を当てる

1～64の数字の中から、ランダムで選ばれる16個の数字を予想するゲームです。まずNo.SELウインドウで◎ボタンを押し、数字ボードにカーソルを移動させます。続いて方向キーで64個の数字の中から数字を選んで、◎ボタンで決定してください。最大16個まで選ぶことが可能です。次に△ボタンを押してカーソルを戻し、BETに合わせて賭けるコイン数を決めます。◎ボタンで1枚づつ、△ボタンで10枚づつ、最大100枚賭けられます。数字の選択と賭けるコイン数が決まったらスタートです。



①EXIT。ゲームを終了します。
②No.SELボタン。
③BETボタン。
④RESULTボタン。
⑤ERASEボタン。
⑥数字ボード。
⑦SPOT。選択した数字の数。
⑧PICKED。選出された数。
⑨CATCH。当たったパネル数。
⑩賭けたコイン数。
⑪ゲームスタート。
⑫総合所持コイン数。
⑬倍率表。

STEP 1



まずはRESULT画面に切り替え、過去の確率を調べましょう。赤が確率が高く、青が低いことを表します。

STEP 2



RESULTのデータを元に、結果を予想します。16個の数字を選択していきます。

STEP 3



コインは最高で100枚までベットできます。賭けた枚数により、配当も変化します。

JOKERS & STARS

JOKERが加わった9リールスロット

●1PLAY：コイン1～8枚
●スターによるさまざまな特典を利用し、シンボルをそろえる

9リール8ラインスロットで、賭けたコイン数だけライン数を増やせます。1から8のラインに同じシンボルが3つ並ぶと当たりです。◎ボタンで、賭けるライン数を増やし、⊗ボタンで減らしてください。9つのリールに出たスターシンボルが4つ以上だと、下表のボーナスが得られます。スターゲームはすべてリプレイのため、コインは減りません。ジョーカーはオールマイティーです。

スター数	特典	内容
4	STAR HOLD	スター柄のみホールド
5	SEVEN HOLD	セブン柄のみホールド
6	CENTER JOKER	センターパネルがJOKERに変化
7	CROSS JOKER	上下左右のパネルがJOKERに変化
8	CORNER JOKER	4隅のパネルがJOKERに変化
9	COIN	コイン200枚獲得

STEP 1



コインをベットしたらスロットスタート。まずはスター柄を狙っていくのがコツです。

STEP 2



出現したスター柄の数によって、ボーナスが変化。JOKERを使えるスター数6～8個が狙い目です。



①EXIT。ゲームを終了します。
②WIN。獲得コイン数。
③当たり柄一覧。
④メインウインドウ。
⑤インフォメーションパネル。
⑥COINS。現在所持しているコインの総数。
⑦スターゲーム特典各種。
⑧エニィゲーム当たり柄一覧。

BACCARA

親/子の勝ちを予想するカードゲーム

●1PLAY：コイン1～100枚
●コインを賭け、カードの合計が9に近いほうを選ぶ

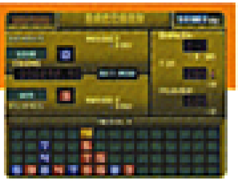
引いたカードの合計数が"9"に近いほうが勝利となるカードゲームです。まずBANKER（親）かPLAYER（子）のどちらが勝つか賭けてください（引き分けの場合はTIE）。A=1、10/J/Q/K=0と計算し、10の位は切り捨てます。まずカードが2枚配られますので、その合計が5以下なら3枚目を引き、合計が6以上ならそのまま2枚で勝負します。

BANKER
親の勝ちです。BANKERに賭けて当たった場合は、掛け金の1.95倍となって戻ってきます。

TIE
引き分けです。BANKERとPLAYERが引いた数が同数だった場合のみ。9倍になって戻ってきます。

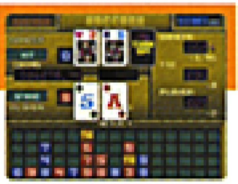
PLAYER
子の勝ちです。PLAYERに賭けて当たった場合は、掛け金の2倍となって戻ってきます。

STEP 1

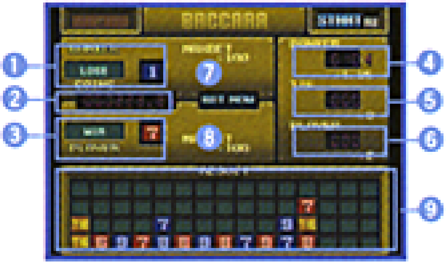


まずはBANKER/PLAYERのどちらが勝つ、あるいは引き分けるか予想します。

STEP 2



カードの合計数によって、3枚目を引くかどうか変化します。RESULTで過去の結果を参考にしましょう。



①BANKERの結果。引いたカードの合計数が表示されます。
②現在の総合所持コイン数。
③PLAYERの結果。引いたカードの合計数が表示されます。
④BANKERに賭けたコイン数。
⑤TIE（引き分け）に賭けたコイン数。
⑥PLAYERに賭けたコイン数。
⑦BANKER側のカード。
⑧PLAYER側のカード。
⑨RESULT。勝負の結果が記録されていきます。

CODE BREAKER

3～5ケタの数字を当てるゲーム

- 1PLAY：メタルカード1枚
- ヒントを元に数字を推理する

ヒントを元に、3～5ケタの数字を当てるゲームです。方向キーの上、下で数字を選び左、右でケタを変更してください。JUDGE/HINTウインドウでは、その数字が答えがどれだけ合ってるか表示されます。それぞれのヒントを元に数字を推理し、当ててください。8回以内に当てることができれば、さまざまなアイテムを獲得できます。

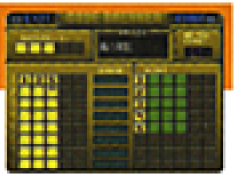
JUDGE

H（Hit）は数字とケタが合っていることを表します。そのままで固定しましょう。B（Blow）は数字が当たっていて、ケタが違っていることを表します。その数字を違うケタに入力してみましょう。

HINT

1～8までの数字がどのケタにあるかを表します。×はそのケタになく、○はそのケタにあるかもしれない、という意味です。◎はそのケタに確実にあることを表します。

STEP 1

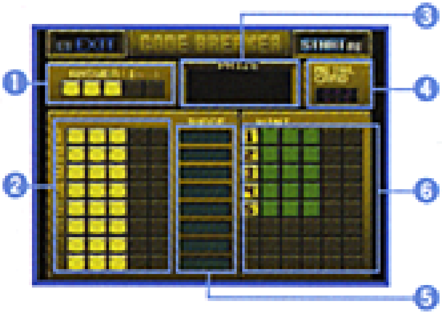


まずは任意の3～5ケタの数字を入力しましょう。少ない回数で当てるほど高価なアイテムがもらえます。

STEP 2



1回目の数字入力を元に、ヒントが出されます。このヒントを元に次々と正解を推理していきましょう。



❶ANSWER。当たったときに正解の数字が表示されます。
❷入力パネル。3～5ケタの数字を予想して入力します。
❸PRIZE。当たったときにもらえるアイテム名です。少ない回数で当てるほど、いいアイテムがもらえます。
❹現在所持しているメタルカードの総数。
❺JUDGE。入力した数字が、正解の中に含まれているかを表します。
❻HINT。入力した数字が、各ケタに含まれているかを表します。

Arms and armors

武器/防具の紹介

厳しい戦闘が続く冒険において、武器や防具などの装備品は万全を期しておくことが大切です。



戦闘に欠かせない豊富な武器・防具の数々

主人公とパートナーが装備できる武器や防具の中には、ただ攻撃力や防御力がアップするだけなく、特殊な効果をもったものがあります。

剣 sword 高い攻撃力を備えた接近戦用の武器。複数の敵に攻撃可能なものもあります。

ピッケル	♂/♀	足場を刻むために鋭くとがった、登山用の杖です。
金属バット	♂/♀	野球で使うための金属製のバットです。
バトルヨーヨー	♂/♀	外側に鋭い刃のついた鋼鉄のヨーヨーです。
バトルハンマー	♂	戦闘用の槌です。重さで敵を押しつぶします。

銃 gun 遠距離からの攻撃が可能な武器。大量の敵に対しても効果を発揮します。

ベレッタ92F	♂/♀	90年代に、最も流通していた拳銃です。
デザートイーグル	♂/♀	マグナム弾も使える大型のオートマティック拳銃です。
ドミネーター	♂	強力なライフル弾を打てるようにカスタマイズされた銃です。
ジャイロジェット	♂	ロケット推進の弾丸を発射できる銃です。

弾 bullet 銃とセットで使用する弾丸。弾丸は使用するたびに減少していきます。

通常弾	♂/♀	ごく普通の鉛製の弾丸です。
毒針弾	♂/♀	弾頭に毒針が仕込まれていて、命中した者は毒殺されます。
ショットシェル	♂/♀	微小の弾を放出する散弾です。
呪いの弾丸	♂/♀	一見通常ですが、込められた呪いで致命傷を与えます。

ヘルメット helmet

頭部を保護するための防具。比較的高い防御力を誇ります。

ナップガード	♂/♀	首の後ろを守る防具です。
メタルターバン	♂	特殊な金属繊維の布で作られたターバンです。
アイアンバニー	♀	装備すると兎の耳状に見える、金属製の防具です。
スザクの兜	♂	朱雀の羽飾りのついた兜です。

アーマー armor

ボディを保護する防具。防具の中でもっとも防御力があります。

ショルダーパッド	♂/♀	フットボール専用の防具。軽い割りに衝撃に強いです。
アミーゴポンチョ	♂	陽気なラテン系のアミーゴが愛用する合布です。
ハイレグアーマー	♀	股間が深い角度で切れ込んだ鎧。脚部が動かしやすいです。
カイザーアーマー	♂/♀	いにしえの皇帝が愛用した鎧を模したものです。

グローブ glove

拳や腕を保護する防具。攻撃力を高めることもあります。

バックパッド	♂/♀	アイスホッケー用の手に装着する防具です。
スターグローブ	♂/♀	星形模様のついた幸運を招く手袋です。
リベットナックル	♂/♀	革製の手袋に鋲を植えこんであり、攻撃に多少役立ちます。
ジャミングアーム	♂	電波発生装置を内蔵していて、視聴覚器官を狂わせます。

ブーツ boots

足を保護する防具。防御だけでなく移動力を高めることもあります。

ローラーブレード	♂/♀	新型のローラースケート。ローラーが縦一列についています。
レッガースラム	♂	衝撃吸収材が内蔵されていて、軽快に動けるシューズです。
ハッピーサンダル	♂/♀	履くと幸せになれるサンダルです。
チタニウムブーツ	♂/♀	つま先や踵部にチタン合金のプレートが埋め込まれています。

Items

アイテム紹介

アイテムはショップで購入する以外に、宝箱や悪魔を倒したときなどさまざまな入手方法があります。





さまざまな効果を発揮するアイテム

ゲーム中にはHP、MPの回復や、魔法の代わりに使用できるなど、いろいろな効果をもったアイテムが登場します。ここではその中の一部を紹介していきましょう。

回復アイテム recovery

傷ついた体を癒すアイテム。悪魔との交渉に役立つものもあります。

傷薬	HPを回復します。
宝玉	HPを全回復します。
魔石	最大HPの25%分だけHPを回復します。
ヒランヤ	HP・MPを多少回復します。
マッスルドリンコ	上限を越えてHPを回復しますが、多用すると副作用があります。
ソーマ	HP・MPを全回復し、死亡（DEAD）／瀕死（DYING）以外の状態を治癒します。
反魂香	死亡（DEAD）／瀕死（DYING）の仲間を復活させます。失敗もあります。
ディスポイズン	毒（POISON）にかかった仲間を解毒します。
金丹	死亡（DEAD）を回復します。

秘石 spirit stone

強い魔力が込められた石。戦闘中に使うことで魔法と同じ効果があります。

マハラギストーン	火炎で敵全体にダメージを与えます。マハラギと同じ効果です。
マハジオストーン	電撃で敵全体をSHOCK状態にします。マハジオと同じ効果です。
マハブフストーン	氷結で敵全体をFREEZE状態にします。マハーブフと同じ効果です。

お香 incense

各種能力をアップさせるお香。使用すると体力も全回復します。

力の香	「力」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。
知恵の香	「知恵」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。
魔力の香	「魔力」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。
体力の香	「体力」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。
速さの香	「速さ」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。
運の香	「運」のパラメータを1ポイントアップし、HPを全回復します。

その他 etc...

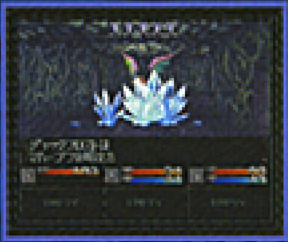
霊的な力を持ったアイテムの数々。使用することで効果が得られます。

破魔矢	全ての敵に強力なダメージを与えます。
秘孔針	敵全体を呪いで攻撃します。
メタルカード	コードブレイカーをプレイできる銀色のカードです。
昇天石	聖なる力で敵2体を攻撃します。ハンマと同じ効果です。
身代わりの玉	HPが0になったとき身代わりとなって壊れます。
見晴らしの玉	周囲の地形が見れます。マッパーと同じ効果です。
茶色の小瓶	味方全員のコンディションを回復します。ペンパトラと同じ効果です。
チャクラドロップ	味方一人のMPを回復します。

Magic

魔法紹介

攻撃、治癒、補助など戦闘や冒険に欠かせない魔法は、大きく5系統に分かれています。





魔法を駆使して戦闘・移動を行う

強力な悪魔が潜む魔界での戦闘を勝ち抜くには、魔法を使いこなすことが重要となってきます。以下で説明する魔法の効果をしっかりと理解していきましょう。

攻撃魔法　戦闘をより有利に進める強力な魔法の数々

名前	消費MP	特徴
アギ	3	
アギラオ	7	火炎魔法……炎を呼び出し、敵1体を焼き尽くします。
アギダイン	15	
マハラギ	5	
マハラギオン	9	火炎魔法……炎を呼び出し、敵全体を焼き尽くします。
マハラギダイン	20	
ブフ	3	
ブフーラ	8	凍結魔法……吹雪を呼び出し、敵1体を凍結します。（凍結した敵は攻撃できなくなります。）
ブフダイン	16	
マハーブフ	6	
マハブフーラ	11	凍結魔法……吹雪を呼び出し、敵全体を凍結します。（凍結した敵は攻撃できなくなります。）
マハブフダイン	22	

名前	消費MP	特徴
ジオ	4	電撃魔法……雷を呼び出し、敵1体を電撃します。（感電した敵は攻撃できなくなります。）
ジオンガ	9	
ジオダイン	18	
マハジオ	7	電撃魔法……雷を呼び出し、敵全体を電撃します。（感電した敵は攻撃できなくなります。）
マハジオンガ	12	
マハジオダイン	24	
ザン	2	衝撃魔法……衝撃波を呼び出し、敵1体を撥ね飛ばします。
ザンマ	5	
ザンダイン	18	
マハザン	4	衝撃魔法……衝撃波を呼び出し、敵全体を撥ね飛ばします。
マハザンマ	7	
マハザンダイン	21	
ムド	3	呪殺……敵2体に致死の呪いをかけます。
ムドオン	9	呪殺……複数の敵に致死の呪いをかけます。
マハムド	15	呪殺……全体の敵に致死の呪いをかけます。
ハンマ	5	ゾンビなど不死の敵2体を消滅させます。
ハマオン	10	ゾンビなど不死の複数の敵を消滅させます。
マハンマ	18	ゾンビなど不死の敵全体を消滅させます。
メギド	15	どんな相性の敵にもダメージを与えます。
メギドラ	30	
メギラオン	45	

攻撃補助魔法　攻撃を行いやすくするための補助魔法

名前	消費MP	特徴
ドルミナー	3	敵を昏睡（SLEEP）状態にします。
シバブー	3	敵を金縛り（BIND）状態にします。
プリンパ	2	敵を混乱（PANIC）状態にします。
ハピルマ	2	敵を至福（HAPPY）状態にします。
マリンカリン	6	敵を魅了（CHARM）状態にします。
マカジャマ	4	敵の魔法を封じます（CLOSE）。
タルンダ	4	敵の攻撃力を低下させます。
ラクンダ	4	敵の防御力を低下させます。
スクンダ	4	敵の攻撃精度（命中力）を低下させます。
デカジャ	10	すべてのカジャ系魔法の効果を失わせます。
デクンダ	5	敵に下げられた能力値を元の値に戻します。

防御魔法　パーティに使用する防御魔法

名前	消費MP	特徴
タルカジャ	4	味方の攻撃力を上昇させます。
ラクカジャ	4	味方の防御力を上昇させます。
スクカジャ	4	味方の攻撃精度（命中力）を上昇させます。
マカカジャ	4	味方の魔法防御力を上昇させます。
テトラジャ	5	エナジードレインを防ぎます。
マカラカーン	6	敵の魔法攻撃を反射します。
テトラカーン	6	敵の物理攻撃を反射します。

治癒魔法　傷やステータスを癒す治癒系魔法

名前	消費MP	特徴
ディア	4	
ディアラマ	8	味方1人のHPを回復します。
ディアラハン	20	
メディア	16	
メディラマ	32	味方全員のHPを回復します。
メディアラハン	80	
パトラ	2	味方1人のSLEEP、BIND、HAPPY、CLOSEの状態を回復します。
ペンパトラ	4	味方全員のSLEEP、BIND、HAPPY、CLOSEの状態を回復します。
ポズムディ	4	毒（POISON）にかかった仲間を解毒します。
パララディ	6	麻痺（PALYZE）にかかった仲間を治癒します。
ペトラディ	10	石化（STONE）にかかった仲間を治癒します。
カルムディ	8	魅了（CHARM）にかかった仲間を治癒します。
リカーム	19	味方1人の死亡・瀕死の状態を1/32の確率で回復します。
サマリカーム	44	味方1人の死亡・瀕死の状態を回復しますが、失敗することもあります。
リカームドラ	8	自分の身を犠牲（DEAD）にして味方全員のHPを全回復します。

特殊魔法　不思議な効果のある特殊な魔法

名前	消費MP	特徴
マッパー	2	3Dダンジョンで自分の周囲の地形を表示します。
トラフーリ	2	戦闘から脱出できます。
エストマ	6	自分より低レベルの悪魔の出現を抑えます。
サバトマ	8	マッカを使わずに仲魔を1体召喚します。
リフトマ	6	月齢1周の間、ダメージゾーンでダメージを受けません。
ネクロマ	20	ステータス「DEAD」の仲魔を戦闘に参加させます（参加時はステータス「UNDEAD」、戦闘が終了すると「DEAD」に戻ります）。

Race introduction

種族紹介

悪魔の種族や属性は、悪魔同士の合体、会話、パーティ編成などに大きく影響してきます。





悪魔の種族と属性

悪魔はいずれかの種族に属しています。各種族は属性、大種族といったものに分類され、ゲームを進めるうえでこれらを理解していくことは非常に重要です。

大種族	種族
神族	魔神・女神・天津神
魔族	魔王・妖魔・夜魔・妖精
龍族	龍神・龍王・邪龍
獣族	神獣・聖獣・魔獣・妖獣
精霊	精霊
邪霊	幽鬼・悪霊・屍鬼

大種族	種族
鬼神族	破壊神・地母神・邪神・国津神
飛天	大天使・天使・堕天使
鳥族	霊鳥・妖鳥・凶鳥
鬼族	鬼女・妖鬼・地霊・邪鬼
樹霊	妖樹
外道	外道

各属性の特徴

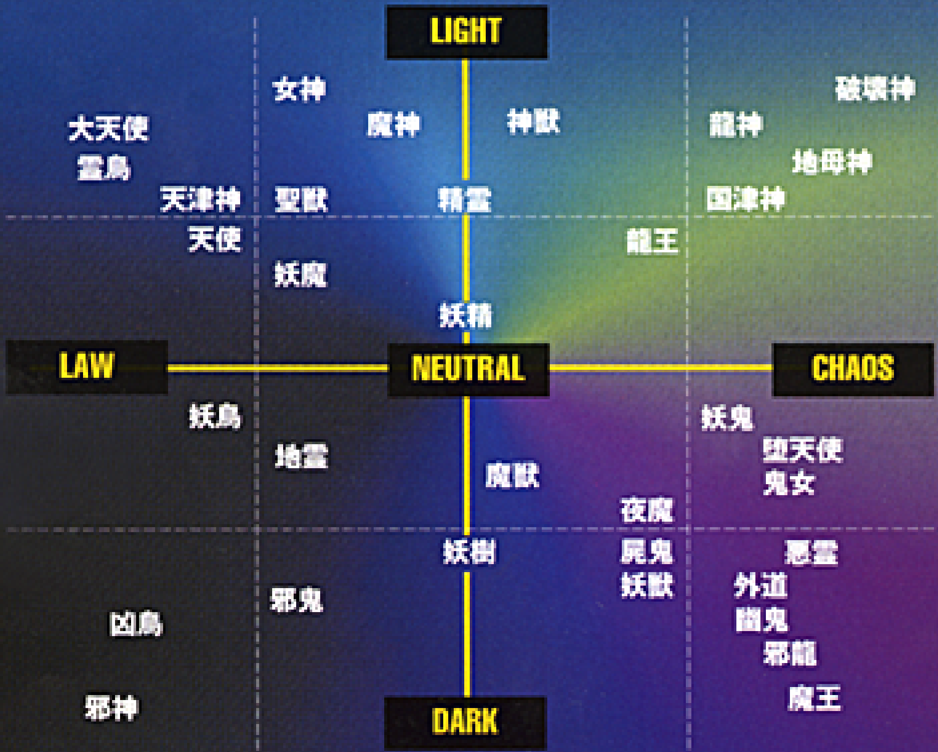
属性によって悪魔の特徴は異なります。特徴は以下のとおりです。

LAW	整然とした秩序を重んじます。
CHAOS	混沌、なすがままを重んじます。
LIGHT	開放的で善行を範とします。
DARK	邪悪で破滅的な性格を持っています。

II 種族と属性の関係

各種族は以下のような属性に分類されます。

各種族と属性を表す関係図です。破線で区切られた枠が、もっとも近いほうの属性に属していることを意味します。（例：破壊神→LIGHT－CHAOS属性）



悪魔の種族の特徴

悪魔は種族によって性格が大きく異なります。中には会話を交わそうとしてもいきなり襲いかかってきたり、こちらの言葉に耳を傾ける悪魔もいるのです。各種族の特徴を把握しておけば、きっと会話や交渉を行うときの参考になるでしょう。



LIGHT/LAW

大天使	天使たちよりも上位の精霊たち。かなりの魔力を持ち、破壊神のような存在もいます。
天津神	日本の天孫系の神々。日本の支配神です。
霊鳥	神々の乗り物であったり、聖なる力の昇華を体現するものだったりと、神聖度の高い魔物たちです。

LIGHT/CHAOS

破壊神	魔神に対する力を持った神々。破壊と創造の力を持ちます。
地母神	母なる大地の女神たち。母の優しさと、自然の厳しさの両面を持ちます。かなり古い神々です。
国津神	鬼神の仲間ですが、日本の国の土着の神々です。
龍神	龍族の長。神々の中で最も古き者たちであり、人智を越えた能力と不思議な価値基準を持っています。

LIGHT/NEUTRAL

魔神	現在の中心的な神々です。多くの信仰を集め、最高の力を持ちます。やや享楽的な神々が多いようです。
女神	女性の神々で慈愛をもたらす、愛に溢れた優しい神々です。
神獣	神々の猛々しい野生の力の現れです。邪悪なるものとの戦いには、大きな力を発揮します。
精霊	地水火風の四大元素の神格化したものです。
聖獣	聖なる魔獣。瑞兆の現われであったり、神に捧げられる犠牲であったりします。

NEUTRAL/LAW

天使	天界の使い走りですが、敵に対して武器を取り戦います。
妖鳥	人々を誘惑し、気にいったものをさらっていく、危険な風の悪魔ですが、本来は魂の運び手です。

NEUTRAL/CHAOS

鬼女	破壊をもたらす女魔たち。敵に対しては、容赦のない殺戮を行います。
妖鬼	邪鬼とは逆に、彼らは他者に支配されていません。怒りの原理で行動します。
堕天使	かつてセラフとの戦いで敗れ、堕ちた天使たち。いわゆる悪魔です。

NEUTRAL/NEUTRAL

魔獣	直感で生きる獣が、魔と化したもの。危険ですが、邪悪なものではありません。
妖魔	魔力の強い魔物たち。その性格は暗いものではなく、光に向かいます。
地霊	鬼族ですが妖精に近く、鬼となる闘気を秘めていません。大地よりその力を得ています。
龍王	龍神には至らないが、巨大な力を秘めた龍たちです。
妖精	陽気な魔物たち。邪悪にも正義にもあまり興味がなく、好き勝手にやるのが好きなようです。
夜魔	妖魔よりも魔力を持つ、恐ろしき夜の魔物たち。人間にとってはもっとも身近な魔物たちです。

DARK/LAW

邪神	堕しめられた神々の中でも、最も邪悪なもの。人間の恐怖や苦悩を求め、破壊を行います。
凶鳥	悪い兆しを運んできます。また人の魂を喰うものたちです。

DARK/CHAOS

魔王	堕しめられた魔と堕天使を統べる古き神々。図り知れない潜在的な力を持っています。
邪龍	知性は無く、破壊と貪欲な食欲の衝動に駆られる暗黒のパワーの権化です。
幽鬼	強烈な怨念により、人が死してなおも姿をとどめ、復讐をなそうとするおぞましい霊です。
悪霊	幽鬼ほどの実体化ができずにとどまっている怨念たち。肉体が希薄なため攻撃がしづらいです。
外道	実体化できない悪魔たち。その姿は多く不定型です。

DARK/NEUTRAL

妖獣	飽く無き欲望の悪魔。破壊する純粋な力です。
邪鬼	邪神に仕える悪魔。最低限にまで落ちた神々や精霊。復讐と残虐な欲望の魂です。
屍鬼	悪魔の力によって、歩き回る死体たち。生前の記憶が残っているものが多いようです。
妖樹	放射能の影響か、樹木が意志を持ち、人々に襲いかかります。大地の怒りの体現と思われます。

悪魔合体表

合体後の種族は、合体させる悪魔の組み合わせによって決定します。表を参考にして試してみましょう。

	魔神	女神	天津神	破壊神	地母神	国津神	妖魔	夜魔	妖精	大天使	天使
魔神	—	※	※	—	女神	破壊神	女神	妖魔	夜魔	ー	女神
女神		—	※	魔王	魔神	地母神	天津神	魔王	妖魔	ー	堕天使
天津神			ウンディーネ	大天使	女神	魔神	女神	堕天使	天使	魔神	霊鳥
破壊神				—	※	※	神獣	邪神	妖鬼	邪神	天津神
地母神					—	※	女神	破壊神	鬼女	女神	大天使
国津神						ノーム	鬼女	地母神	女神	破壊神	龍神
妖魔							エアロス	※	※	魔王	堕天使
夜魔								アーシーズ	※	妖魔	妖鳥
妖精									アクアンズ	天使	妖鳥
大天使										—	※
天使											シルフ
堕天使											
龍神											
龍王											
霊鳥											
妖鳥											
神獣											
聖獣											
魔獣											
鬼女											
妖鬼											
地霊											

●合体表の見方

※ ＝同大種族合体
— ＝合体不可

同大種族合体＝通常の合体の法則ではなく、別の法則により合体します。

	堕天使	龍神	龍王	霊鳥	妖鳥	神獣	聖獣	魔獣	鬼女	妖鬼	地霊
	破壊神	破壊神	龍神	大天使	堕天使	破壊神	神獣	神獣	地母神	国津神	国津神
	魔神	地母神	龍神	龍神	堕天使	破壊神	魔神	神獣	龍神	地母神	地母神
	妖鳥	魔神	女神	大天使	女神	魔神	大天使	聖獣	破壊神	神獣	国津神
	邪神	邪神	龍神	龍神	地母神	魔神	魔神	龍神	邪神	邪神	龍神
	魔王	魔神	龍神	龍神	女神	龍神	女神	龍王	邪龍	国津神	鬼女
	龍王	破壊神	地母神	天津神	地母神	龍神	破壊神	龍王	破壊神	龍王	龍王
	夜魔	地母神	霊鳥	龍王	堕天使	破壊神	邪龍	妖鬼	龍王	鬼女	妖精
	妖魔	龍王	邪龍	堕天使	妖魔	魔獣	妖獣	妖鳥	邪龍	邪鬼	魔獣
	天使	神獣	聖獣	天使	堕天使	龍王	魔獣	聖獣	妖鳥	堕天使	妖鬼
	※	破壊神	龍神	女神	霊鳥	魔神	神獣	神獣	女神	国津神	女神
	※	邪神	聖獣	女神	妖精	龍神	神獣	堕天使	霊鳥	妖魔	妖鬼
	フレイミーズ	邪龍	鬼女	妖魔	夜魔	妖魔	魔獣	妖鬼	妖鳥	妖魔	邪鬼
		—	※	破壊神	天津神	地母神	国津神	国津神	国津神	国津神	邪神
			ウンディーネ	龍神	鬼女	国津神	龍神	聖獣	妖鬼	堕天使	国津神
				シルフ	※	天津神	神獣	聖獣	女神	夜魔	妖魔
					エアロス	霊鳥	霊鳥	妖鬼	霊鳥	鬼女	妖精
						サラマンダー	※	※	夜魔	龍王	地母神
							フレイミーズ	※	地母神	魔獣	龍王
								フレイミーズ	夜魔	妖獣	妖鬼
									ウンディーネ	※	※
										ノーム	※
											アーシーズ

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（△）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。